




12 JANVIER 2020

RAPPORT PROJET PROGRAMMATION C

INVASION-WAR

GAMEIRO COSTA BRUCE
ADEDJOMON ADAM



SOMMAIRE :

Améliorations :.....	2
Concept du jeu :.....	2
Possible Bugs :.....	3

AMÉLIORATIONS :

Voici les améliorations faites :

- Un score en fonction du nombre d'ennemis tués
- Une interface magnifique
- De l'inertie pour le joueur
- 4 Ennemis différents ayant chacun une particularité comme savoir viser ou tirer des missiles à tête chercheuse
- Un ennemi spécial qui apparaît aléatoirement et qui lâche forcément un bonus
- 5 Boss de plus en plus difficiles
- 7 patterns d'ennemis différents (en fait 4 mais il y en a 3 qui sont fait en miroir)
- Une barre de chargement des ressources
- Des options telles que modifications des touches, modification de la taille de la fenêtre et modification du volume sonore
- 5 mondes sauvegardés dans le dossier data/level/level{0,4}.lvl
- Un nombre infini (tant qu'il y a de la place sur l'ordinateur) de sauvegardes possible
- Un sélecteur de sauvegarde et de monde
- Le fait qu'un monde se débloque ssi le précédent a été fini
- Des sons et des musiques d'ambiances (volée sur internet)
- Différents types de tirs allant du simple blaster au missile en passant par le blaster chargé (dont les dégâts dépendent du temps d'appuie sur la touche de chargement)
- Des bonus tel que le boost de vie, le multiplicateur de score ou encore le bullet time. Qui sont lâché par les ennemis aléatoirement (sauf pour l'ennemi spécial)
- Un tutoriel
- Un shop
- Un mode de jeu bonus et secret
- Des touches en partie pour faciliter le test des mondes

(J'en oublie surement)

- Appuyer sur les touches a et b sur le menu principal débloquera le secret. Pour voir ce que ça a produit lancer n'importe quel monde

CONCEPT DU JEU :

Pour lancer le jeu faites dans un terminal ouvert dans le dossier :

```
>bash ./lancement.sh
```

Le jeu est – comme demandé – un jeu de tir contre des vagues d'ennemis.

Cependant des petits ajouts viennent pimenter le gameplay. Comme le fait que certains ennemis tirent en vous visant ou font des tirs suivant des courbes sinusoïdales.

Pour vous aider il y a 3 tirs différents :

- Le blaster, tir par à-coups ou en continue si la touche est maintenue
- Le blaster chargé, tir une boule d'énergie de taille et de dégâts dépendant de son temps de chargement et qui traverse les ennemis
- Le missile, surpuissant mais utilisation limité grosse zone de déflagration rendant ce tir indispensable et polyvalent. Il peut autant détruire un groupe d'ennemis que retirer 1/3 de la vie du boss en un coup

Une autre aide est le fait que les ennemis peuvent lâcher des bonus (parfois). Attention tous les bonus ne sont pas forcément utile par exemple prendre le bonus « Single Shot » alors que l'on a un « Quadra Shot » n'est pas forcément intéressant.

A chaque fin de vagues d'ennemis vous pourrez acheter des bonus dans le magasin. Certains bonus s'utilisent à l'achat (les modificateurs de tirs, le missile, le heal et le heal boost)

Petite subtilité si vous êtes full vie ou qu'il ne vous manque pas de missile et que vous achetez un heal ou un missile ils sont stocké pour pouvoir les utiliser pendant le jeu.

Si vous trouvez les niveaux trop dur appuyez sur i et + en même temps pour vous rendre invincible (i et - pour enlever l'invincibilité)

Si vous trouvez les niveaux trop longs appuyez sur + et - pour vous rendre directement au boss

POSSIBLE BUGS :

- Le volume de la musique peut être changé mais cela ne prendra effet que lors du lancement d'une nouvelle musique (donc il vaut mieux changer le volume avant le lancement d'un monde)

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES :

- Toutes les images ont été faites par Adam ADEDJOUMON à l'exception des backgrounds océan, neige et lave qui contiennent des images extérieurs.